

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 05-228259

(43)Date of publication of application : 07.09.1993

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

G06F 13/00

H04M 11/00

(21)Application number : 04-069560

(71)Applicant : RICOS:KK

(22)Date of filing : 18.02.1992

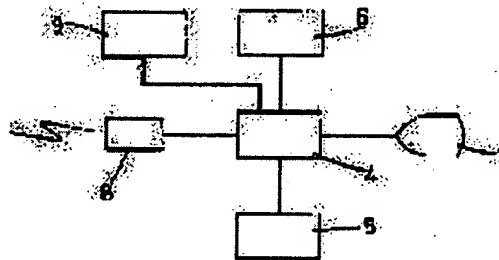
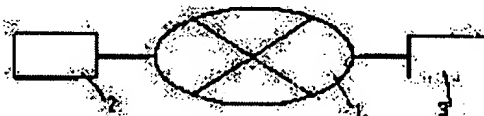
(72)Inventor : TSUMURA MIOJI

(54) GAME DEVICE UTILIZING ON-LINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To allow a player to select a game and increase the availability factor by connecting a host computer and a game device on a on-line basis, gaining access to the host computer from the game device while the line is connected, and down-loading a specified game program.

CONSTITUTION: When coins are inserted into a coin insertion unit 19, a host computer 2 is called out from an NCU 8 installed at a work station terminal via a digital network 1 to connect the line. Access is gained to the host computer 2, and a game menu is down-loaded and displayed on a display 7. When a desired game is selected with an input key 6, an additional charge is displayed, if necessary. When no additional charge is required, access is immediately gained to the host computer 2, and the corresponding game program is down-loaded and written into a RAM 5. The line is then cut off, and a game is played according to the data content written in the RAM 5.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 15.02.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 19.06.2001

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2001-12637

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 19.07.2001

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-228259

(43)公開日 平成5年(1993)9月7日

(51)Int.Cl. ⁸	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22	A	9209-2C		
G 0 6 F 13/00	3 5 1 H	7368-5B		
H 0 4 M 11/00	3 0 2	8627-5K		

審査請求 未請求 請求項の数3(全 4 頁)

(21)出願番号 特願平4-69560

(22)出願日 平成4年(1992)2月18日

(71)出願人 391040489

株式会社リコス

大阪府大阪市都島区都島南通2丁目1番1-805号

(72)発明者 津村 三百次

大阪市都島区都島南通2丁目1番1-805号

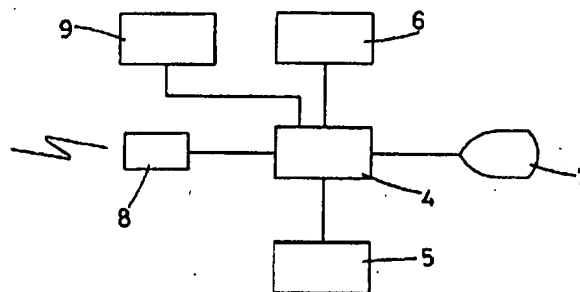
(74)代理人 弁理士 濱田 俊明 (外2名)

(54)【発明の名称】 オンラインを利用したゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 電話回線を利用してオンラインでホストコンピュータと業務機端末とを接続し、終了まで長時間を要するような種類のゲームであっても業務用として採用することができるゲームデータの伝送装置を提供する。

【構成】 プログラムに従って演算し、周辺機器を制御するCPUと、ゲーム内容を表示するディスプレイと、ダウンロードされるデータを書き込むRAMと、上記ホストコンピュータからダウンロードされたゲームメニューから必要なゲームを選択する他、各種の操作を行う入力キーと、それぞれのゲームに応じた料金を投入するための料金投入器と、電話回線を制御するNCUとからなるオンラインを利用したゲーム装置である。



BEST AVAILABLE COPY

【特許請求の範囲】

【請求項1】複数のゲームプログラムをデータベースとして格納したホストコンピュータに電話回線を介して接続されるゲーム装置であって、プログラムに従って演算し、周辺機器を制御するCPUと、ゲーム内容を表示するディスプレイと、ダウンロードされるデータを書き込むRAMと、上記ホストコンピュータからダウンロードされたゲームメニューから必要なゲームを選択する他、各種の操作を行う入力キーと、それぞれのゲームに応じた料金を投入するための料金投入器と、電話回線を制御するNCUとからなることを特徴とするオンラインを利用したゲーム装置。

【請求項2】入力キーには中断キーを備え、ゲーム途中における上記中断キーの操作によってゲームの進行を中断すると共に、中断時のパスワードをディスプレイに表示する請求項1記載のオンラインを利用したゲーム装置。

【請求項3】入力キーには中断キーを備え、ゲーム途中における上記中断キーの操作によってゲームの進行を中断すると共に、中断時の任意のパスワードを上記入力キーから入力してホストコンピュータにアップロードする請求項1記載のオンラインを利用したゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、コンピュータゲームのプログラムをホストコンピュータからゲーム端末に電話回線を介してダウンロードしたり、遊戯途中のデータをアップロードしてホストコンピュータで一時的記憶したりすることができる装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来から、電話回線を介して二値符号化された情報を伝送する技術は公知である。コンピュータゲームのプログラムであっても二値符号化されているので、たとえばホストコンピュータからコンピュータ通信によって端末装置にダウンロードすることも可能である。この場合、単位あたりのゲームプログラムの容量がたとえば800KBであるとする、デジタル回線を利用すれば誤り訂正のためのデータを含めても約2分でデータを伝送することができる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところで、コンピュータゲーム機はその用途として家庭用と業務用がある。家庭用ではROMにプログラムを書き込んだカセットを交換方式としたテレビゲーム機や、パーソナルコンピュータを利用してフロッピーディスクに書き込まれたプログラムを動作させるものである。従って、1台の装置でカセットやフロッピーディスクを交換するだけで種々のゲームを楽しむことができる。一方、業務用の装置はテーブルに埋設された機種や、ディスプレイが直立した機種などその構造は多彩であるものの、1台の装置では1種

類のゲームしか行うことはできず、ゲームの種類を替えようとするればROMボードを差し替えなければならない。従って、遊戯を行う者が自由にゲームを選択することはできなかった。

【0004】さらに、ゲームの種類は、シューティングゲームやロードレースゲーム、あるいはロールプレイングゲームなどに大別することができる。シューティングゲームやロードレースゲームは一定の条件下で得点を競うものであるから、1回の遊戯時間はある程度限られており、業務用として好ましい。ところが、ロールプレイングゲームは遊戯者がゲーム中における自己の役割を演じて長時間かけて与えられた課題を達成することを目的としたものであり、業務機のように単位時間あたりの稼働率を問題とする場合には不向きであるとされていた。しかし最近ではロールプレイングゲームが盛んであり、業務機の分野でこれらのプログラムを有効に利用することができれば一挙に稼働率を高めることが可能となる。

【0005】本発明では上述した課題を解決することを目的とするものであり、電話回線を利用してオンラインでホストコンピュータと業務機端末とを接続し、終了まで長時間を要するような種類のゲームであっても業務用として採用することができるゲームデータの伝送装置を提供するものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明では、上述した目的を達成するために、複数のゲームプログラムをデータベースとして格納したホストコンピュータに電話回線を介して接続されるゲーム装置を利用した。そして、ゲームプログラムに従って演算し、周辺機器を制御するCPUと、ゲーム内容を表示するディスプレイと、ダウンロードされるデータを書き込むRAMと、上記ホストコンピュータからダウンロードされたゲームメニューから必要なゲームを選択する他、各種の操作を行う入力キーと、それぞれのゲームに応じた料金を投入するための料金投入器と、電話回線を制御するNCUとを備えるという手段を用いることとした。

【0007】また、入力キーには中断キーを備え、ゲーム途中における上記中断キーの操作によってゲームの進行を中断すると共に、中断時のパスワードをディスプレイに表示するという手段も用いた。

【0008】さらに請求項2と並列的に、入力キーには中断キーを備え、ゲーム途中における上記中断キーの操作によってゲームの進行を中断すると共に、中断時の任意のパスワードを上記入力キーから入力してホストコンピュータにアップロードするという手段を採用し、選択的に利用することとした。

【0009】

【作用】ホストコンピュータとゲーム装置とはオンラインで接続可能となっており、回線が接続された状態でゲーム装置からホストコンピュータをアクセスし、指定し

3

たゲームプログラムのダウンロードをリクエストする。またゲーム装置はCPUおよびその周辺機器で構成されているが、料金投入器から投入された料金のカウント料に応じてゲームの遊戯量などを決定する。入力キーはゲームの種類を決定したり、希望する時点でゲームを中断するための機能を有している。

【0010】入力キーに設けられた中断キーの操作によって、ゲームが中断すると同時に、1つの手段としてはプログラム側から遊戯者に向かってその中断時のパスワードが表示され、別の手段としては中断キーの操作に従って10
ホストコンピュータを再びアクセスし、遊戯者の適当なキー入力をホストコンピュータ側でセーブするという作用を行うものである。

【0011】

【実施例】以下、本発明の一実施例を添付した図面に従って詳述する。図1において1は公知のデジタル回線網、2はホストコンピュータ、3は業務機端末である。ホストコンピュータ2には多数のゲームプログラムが格納されており、それぞれが識別符号を付されている。また、業務機端末3はテーブル上面からディスプレイを眺める構造であっても、ディスプレイが直立した構造であっても任意である。20

【0012】次に、業務機端末3は、CPU4、ダウンロードしたゲームプログラムを格納するRAM5、テンキーあるいは必要なアルファベットキーで構成した入力キー6、ゲーム内容を表示するためのディスプレイ7、デジタル回線を制御するためのNCU8、機器使用料を徴収するためのコイン投入器9によって構成されている。なお、CPU4と他の周辺機器間にはハードウェアとしてインタフェイスが介在しているが、説明の簡素化のため省略している。そして、業務機端末3に電源を投入すればCPU4に予め書き込まれたプログラムによって初期画面が表示された状態になり、遊戯者の操作待ちとなる。30

【0013】このように構成した機器を用いて遊戯を行う一例を示せば、先ず初期画面の状態でエントリー料として硬貨1枚をコイン投入器9に投入すれば、デジタル回線網1を介して業務機端末3に設置されたNCU8からホストコンピュータ2を呼出し、回線の接続を行う。続いてホストコンピュータ2をアクセスし、ゲームメニューをダウンロードしてディスプレイ7に一覧表の形態で表示する。この場合、全ゲームの遊戯料が統一単価であれば上記エントリー料に1回分の遊戯料を含めることが可能であるが、ゲームの種類によって遊戯料が異なる場合には、追加の料金が同じく表示される。そして希望するゲームを入力キー6で選択すれば、追加料金が必要であればその旨がディスプレイに表示され、追加を要しないときには即座にホストコンピュータ2をアクセスして対応するゲームプログラムがダウンロードされ、RAM5に書き込まれる。なお、ここではコイン投入器9の50

4

構成として百円硬貨を1枚投入し、必要であれば次の硬貨を追加で投入することとしたが、コイン投入器9に替えて料金投入器とし、たとえば千円札を投入した場合には10カウント分の遊戯を可能とし、遊戯を進めるに従って金額分のカウントダウンをするようにしてもよい。このようにしてゲームプログラムをダウンロードした後は、回線が自動的に切断され、RAM5に書き込んだデータ内容に従ってゲームを行うことができる。なお、回線の接続時間が長くなると回線使用料が嵩むので、ゲームメニューが表示された後一定時間内に入力キー6を操作しなかったときには、自動的に回線を切断するようにすることもある。

【0014】続いて、上述したような手順によって選択したゲームがシューティングゲームなどのように長時間を要するものでない場合には、そのゲームプログラムの終了によって再び初期画面に戻るだけでよい。ところが、ロールプレイングゲームなどのように長時間を要するゲームの場合には、一定時間ごとの追加料金体系も併用する。即ち、たとえばCPU4の内部クロックを利用して単位時間を演算し、一定の時間を経過すれば追加料金の投入を促し、追加料金がなければその時間の経過と同時にゲームを中断する。この中断から一定時間はプログラムの進行にポーズをかけ、さらにここから決められた時間内に追加料金の投入があればポーズを解除してゲームを再開することも自由である。

【0015】ところで、ゲームの完結に長時間を要する場合には、遊戯者は自発的にゲームを中断したいことも多い。しかし従来では業務機で自発的にゲームを中断することは終了と同じであり、同じところから再開することは不可能である。本実施例では入力キー6に設けられた中断キーによって強制的にゲームを中断することができるようにし、この場合には中断時のパスワードを表示することとした。そして、このパスワードの取り扱いを2つの別個の手段によって行っている。第1の実施例は業務機端末3の内部で処理する手段である。即ちホストコンピュータ2からゲームプログラムがダウンロードされるときに、中断時のアドレスによってパスワードをディスプレイに表示するようにし、遊戯者はこれを覚えておいて次の遊戯ではゲーム開始時にパスワード入力を行うものである。これは比較的データ量の少ないゲームや料金が低額なゲームなどに適している。一方、第2の実施例は、ゲームを中断した場合には遊戯者側からパスワードを指定し、このパスワードと共に中断時のゲームプログラムのアドレスをホストコンピュータにアップロードしてセーブしておくものである。この手段を採用すればより高性能のホストコンピュータを必要とするが、非常に高額な遊戯料を必要とするゲームなどでは有効な手段である。但しパスワードの登録が長期にわたるときにはホストコンピュータ2の処理能力を低下させる一因となるので、ホストコンピュータ側で特定期間が経過す

5

れば消去するようにしてもよい。また、これに替えて遊戯者ごとに識別符号 (ID) を付与しておき、パスワードの登録の際には先ず ID を入力し、この ID と関連づけてパスワードの登録を一定数だけ許可するようにすることもある。

【0016】

【発明の効果】本発明では上述したような手段を採用したので、ROM ボードなどを差し替えるような作業なしで、1 台の装置によって複数のゲームのうちから任意のゲームを行うことができる。またホストコンピュータからオンラインによってゲームプログラムが提供されるので、新ゲームの提供も非常に容易である。従って遊戯者は 1 台の装置を確保すれば自分の好みのゲームを行うことができるので、従来のように特定の種類の装置に人気が集まることなく、分散して遊戯を提供することができるので、営業収益の歩留りを向上させることが可能となった。

【0017】また、ゲーム時間が長い場合には遊戯者が任意の時点で中断キーを操作するだけで強制的にゲームを中断することができ、その場合にはプログラム側から

6

表示されるパスワードを次回の遊戯に際して入力するだけ、あるいは遊戯者が任意のパスワードを決定すればやはり次回の遊戯では中断時点から再開することができ。従って、従来は業務機では不都合とされていたロールプレイングゲームであっても採用することができ、提供可能なゲームの種類を増やすことができた。

【図面の簡単な説明】

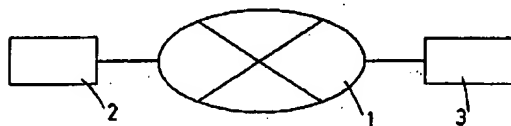
【図1】本発明装置をホストコンピュータと接続した一例のブロック図、

【図2】本発明装置の概略ブロック図である。

【符号の説明】

- 1 デジタル回線網
- 2 ホストコンピュータ
- 3 業務機端末
- 4 CPU
- 5 RAM
- 6 入力キー
- 7 ディスプレイ
- 8 NC U8
- 9 コイン投入器

【図1】



【図2】

